

PESAN MORAL DALAM FILM “COCO”

(Analisis Wacana Teun A. Van Dijk)

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuludin dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Sosial**



Disusun Oleh :

DANA FATIKHA MU'ALIM

NIM.14.12.11.102

**PRODI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA**

2020

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dana Fatikha Mualim

NIM : 141211102

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **PESAN MORAL DALAM FILM “COCO” (Analisis Wacana Teun A. Van Dijk)** disusun tanpa tindak plagiarisme, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Surakarta. Apabila ternyata dikemudian hari saya terbukti melanggar pernyataan saya tersebut diatas, saya bersedia menerima sanksi aturan yang berlaku.

Surakarta, 06 November 2020

Penulis,

Dana Fatikha Mualim

NIM.14.12.11.102

Dr. Hj. KAMILA ADNANI, M.Si

DOSEN PRODI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Dana Fatikha Mualim

Lamp : -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

IAIN Surakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Dana Fatikha Mualim

NIM : 141211102

Judul : **PESAN MORAL DALAM FILM “COCO”**

(Analisis Wacana Teun A. Van Dijk)

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan pada Sidang Munaqosyah Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Surakarta, 06 November 2020

Pembimbing,

Dr. Hj. Kamila Adnani, M.Si

NIP. 19700723 200112 2 003

HALAMAN PENGESAHAN
PESAN MORAL DALAM FILM “COCO” (Analisis Wacana Teun A.
Van Dijk)

Disusun Oleh:

Dana Fatikha Mualim

NIM.14.12.11.102

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Institut Agama Islam Negeri Surakarta

Pada Hari : Selasa, 08 Desember 2020

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Guna Memperoleh Sarjana Sosial

Surakarta, 06 November 2020


Penguji Utama,


Joni Rusdiana, M. I. Kom

NIP. 197303122005011004

Penguji I/Sekretaris Sidang,

Penguji II/Ketua Sidang,


Dr. Muhammad Fahmi, M.Si.
NIP. 197404122005011004

Dr. Hj. Kamila Adnani, M.Si
NIP. 19700723200112 2 003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Surakarta

Dr. Islah, M.Ag.

NIP. 19730522200312 2 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Ku persembahkan karya ini untuk:

Kedua orang tuaku tercinta, sebagai rasa terimakasihku yang amat dalam. Kakakku tersayang dan adek-adekku tercinta.

Almamaterku Institut Agama Islam Negeri Surakarta

Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Broadcast '14

HALAMAN MOTTO

“Berbuat baiklah untuk dirimu sendiri, apapun yang membuatmu bahagia, sedih bahkan sakit yang begitu dalam, dirimu sendirilah yang paling berpengaruh”

ABSTRAK

Dana Fatikha Mualim, NIM:14.12.11.102. PESAN MORAL DALAM FILM “COCO” (Analisis Wacana Teun A. Van Dijk). Skripsi, Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Ushuluddin dan Dakwah. IAIN Surakarta.2020

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Film merupakan bagian dari media komunikasi, yang mana media tersebut mengandung unsur pesan moral. moral adalah segala tindakan yang dilakukan seseorang untuk sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Dunia perfilman memiliki klasifikasi penonton tersendiri dalam penyajiannya, mulai dari kalangan dewasa hingga anak-anak. Salah satu film yang di produksi adalah film animasi, contohnya film CoCo yang disutradarai oleh Brenda Chapman tahun 2012 bertemakan keluarga dan petualangan mengejar mimpi.

Penelitian ini merupakan studi tentang memahami pesan apa yang ingin disampaikan melalui film. Bertujuan akan mengetahui lebih dari isi pesan apa yang ada pada film tetapi juga bagaimana teks itu diproduksi, serta mengapa isi pesan dalam film tersebut dihadirkan. Metode yang digunakan adalah Kualitatif. Analisis data yang digunakan adalah wacana Teun A.Van Dijk, menggabungkan 3 aspek, yaitu teks, kognisi sosial dan konteks sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: kehadiran film Coco yang disutradarai oleh Lee Unkrich ini memberikan gambaran baru dalam kehidupan. Miguel yang memperjuangkan impiannya ini menyentuh hati para penikmat film sebagai film yang bermutu dan banyak mengandung pesan moral. Selain itu juga film Coco sangat berani, berbeda dengan yang lainnya, dengan mengambil latar di kehidupan yang abadi, kehidupan orang yang sudah tiada. Di dalam film Coco ini, banyak terdapat pesan-pesan moral yang penting untuk disampaikan dan diketahui oleh khalayak, yakni tentang kekeluargaan, cinta dan kasih sayang, kepercayaan, memperjuangkan sebuah impian.

Kata Kunci: Pesan Moral, Film, Wacana.

ABSTRACT

Dana Fatikha Mualim, NIM: 14.12.11.102. *MORAL MESSAGES IN COCO FILM (Discourse Analysis of Teun A. Van Dijk)*. Thesis, Department of Communication and Islamic Broadcasting. Faculty of Ushuluddin and Da'wah. IAIN Surakarta. 2020

Film is an audio-visual communication medium to convey a message to a group of people gathered in a certain place. Film is part of the communication media, from which the film contains elements of moral messages. morals are all actions that a person does for something that can and should not be done. The world of cinema has its own audience classification in its presentation, ranging from adults to children. One of the films produced is an animated film, one of which is the animated film with the theme of family and the adventure of pursuing the dream of the CoCo film directed by Brenda Chapman in 2012.

This research is a study of understanding what messages to convey through films. Our aim is to know more than what message content is in the film but also how the text is produced, and why the message content in the film is presented. The method used is qualitative. The data analysis used was Teun A. Van Dijk's discourse, combining 3 aspects, namely text, social cognition and social context.

The results showed that: the presence of the film Coco, directed by Lee Unkrich, provides a new picture in life. Miguel, who fights for his dream, touches the hearts of film lovers as a quality film and contains many moral messages. In addition, the film Coco is very brave, different from the others, by taking a setting in an eternal life, the life of a person who has died. In this Coco film, there are many moral messages that are important to be conveyed and known by the public, namely about kinship, love and affection, trust, fighting for a dream.

Keywords: Moral Message, Film, Discourse.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alam, segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan hidayahnya kepada kita dan Shalawat serta salam kepada nabi kita Muhammad SAW sebagai penyempurna umat dan mengajarkan segala kebaikan di muka bumi. Sehingga penilulis mendapatkan kemudahan dalam mengerjakan penelitian yang berjudul PESAN MORAL DALAM FILM “COCO” (Analisis Wacana Teun A. Van Dijk).

Penulis dengan segala kerendahan hati menyadari dalam penyusunan usulan penelitian ini memiliki banyak keterbatasan dan tidak akan berjalan lancar tanpa adanya bimbingan dan bantuan dari pihak lain. Terimakasih penulis ucapkan khususnya kepada:

1. Dr. H. Mudhofir Abdullah, S.Ag, M.Pd selaku rektor Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
2. Dr. Islah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuludin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
3. Agus Sriyanto, S.Sos., M.Si. Selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
4. Abraham Zakky Zulhazmi, M.A.Hum. selaku Sekertaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.
5. Dr. Hj. Kamila Adnani, M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi dukungan serta meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan petunjuk penyusunan skripsi ini.
6. Joni Rusdiana, M. I. Kom, selaku penguji utama dan Dr. Muhammad Fahmi, M.Si. selaku penguji I, yang telah meluangkan waktu, memberikan saran, koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Surakarta
8. Kedua orang tuaku, Bapak ibuk ku tersayang dan tercinta yang selalu mendoakan dan mendukungku sampai skripsi ini terselesaikan.

9. Kakak dan adik-adikku, dan seluruh keluarga yang memberi semangat kepadaku.
10. Sahabat-sahabat tersayangku dan seperjuanganku Gruvi Production, Juri Lestari, Latifah Dena, Fahat Harefi, Syarif Muhammad A, Akmal Khalbi, Muhammad Amin, Isnaeni Wahyuningsih.
11. Teman-teman KPI C 2014 Dan Broadcasting'14 yang tidak bisa saya sebut satu persatu, terimakasih banyak telah berjuang bersama selama ini.
12. Seluruh mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Surakarta yang telah menyediakan waktunya untuk membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Dan seluruh pihak yang belum tersebut namanya yang turut membantu skripsi saya ini.

Dengan iringan doa semoga amal baik mereka diterima di sisi Allah SWT, dan mendapatkan balasan yang lebih baik dari-Nya.

Surakarta, 06 November 2010

Dana Fatikha Mualim

NIM.14.12.11.102

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumuasa Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II. LANDASAN TEORI	12

A. Film.....	12
1. Fungsi Film.....	12
2. Jenis Film	13
a. Film Non Cerita.....	13
b. Film Cerita	14
c. Film Animasi.....	16
B. Analisis Wacana Teun A Van Dijk	17
C. Moral.....	23
D. Kajian Pustaka.....	25
E. Kerangka Berfikir	27
BAB III. METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan Penelitian	29
B. Waktu Penelitian.....	31
C. Jenis Penelitian	32
D. Subjek Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV. HASIL PENELITIAN	34
A. Gambar Umum Pixar Studio	34
B. Sajian Data.....	34
C. Kognisi Sosial Film Coco.....	55
D. Kerangka Analisis Wacana Perspektif Konteks Sosial.....	57

BAB IV. PENUTUP	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Cover Film Coco

Gambar 4.2 Opening Bill Board Dalam Film Coco

Gambar 4.3 Menggambarkan Awal Mula Konflik Dalam Film Coco

Gambar 4.4 Tentang Penolakan Oleh Keluarga Miguel

Gambar 4.5 Usaha Miguel Untuk Mengingat Kembali Ingatan Coco

Gambar 4.6 Buah Hasil Usaha Miguel

Gambar 4.7 Suasana Pasar Mariachi

Gambar 4.8 Alat Jahit Yang Digunakan Keluarga Miguel

Gambar 4.9 Jembatan Panjang Antara Orang Hidup Dan Orang Mati

Gambar 4.10 Penggambaran Ekspresi Miguel

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Wacana Van Dijk

Tabel 2.2 Metode Penelitian Van Dijk

Tabel 2.3 Struktur Wacana Van Dijk

Tabel 3.1 Waktu Pengerjaan Skripsi

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1.1 Pemeran Coco

Gambar 1.2 Pemeran Miguel

Gambar 1.3 Pemeran Dalam Keluarga Miguel

Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media massa mempunyai beberapa macamnya, film merupakan yang cukup efektif sejauh ini, dan yang masih banyak peminat. Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Banyak yang tertarik dengan film, selain mendapatkan hiburan, menonton film dapat memberikan kita pengetahuan, dari yang tidak tahu sampai kita menjadi tahu, hal sekecil apapun itu kita bisa dapatkan. Dari masalah yang disajikan film itu terkadang juga membuat daya ketertarikan sendiri untuk penonton.

Film pertama kali lahir dipertengahan kedua abad ke-19, yang diperkenalkan kepada public Amerika Serikat adalah *The Life of an America Fireman* dan *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903 dan hanya tayang 11 menit. Tahun 1906 sampai 191 merupakan lahirnya film *feature*, bintang film, serta pusat perfilman Hollywood. Pada periode ini tercatat nama Mack Sennet dengan Keystone Company yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendarin, Charlie Chaplin. (Elvinaro dkk, 2009:144)

Film merupakan kumpulan audio dan visual, maka dari itu film dapat memberikan sebuah gambaran cerita pada khalayak, juga membuat penonton untuk bisa merasakan dan lebih mengerti cerita yang di bangun. Film merupakan bagian dari media komunikasi, yang dari media tersebut film mengandung unsur pesan moral. Pesan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mengandung arti perintah, nasihat, permintaan yang harus dilakukan atau disampaikan kepada orang lain.

Pesan yang disampaikan komunikator adalah pernyataan sebagai panduan, pikiran, dan perasaan, dapat berupa ide, informasi, keluhan, keyakinan, imbauan, anjuran dan sebagainya (Effendy 2002: 6). Film hadir dalam bentuk penglihatan dan pendengaran dengan penglihatan dan pendengaran inilah penonton dalam melihat langsung nilai-nilai yang terkandung dalam Film. (Syukriadi Sambas, 2004:93)

Dunia perfilman memiliki klasifikasi penonton tersendiri dalam penyajiannya, mulai dari kalangan dewasa hingga anak-anak. Dalam menyaksikan sebuah film, dapat membawa penonton hanyut kedalam kehidupan yang disajikan dalam film tersebut. Membawanya keluar dengan merasakan kehidupan yang baru, terjun dalam kehidupan karakter cerita film tersebut untuk mengikat penonton secara emosional.

Sedangkan yang dimaksud dengan moral adalah segala tindakan yang dilakukan seseorang untuk sesuatu yang boleh dan tidak boleh

dilakukan. Pesan moral yang terdapat dalam narasi sebuah film memang perlu di hadirkan, selain sebagai hiburan, film juga menjadi media untuk mendidik, karena nilai-nilai moral dalam film mengandung unsur tingkah laku baik dan buruk, benar dan salah. dengan itu penonton dapat mengambil pelajaran yang dihadirkan. Film mempunyai kemampuan tersendiri untuk menarik perhatian orang karena cara mengantarkan pesan yang mudah diterima, dengan begitu penonton dapat mengambil pelajaran yang dihadirkan.

Cerita yang disajikan dalam film itu mempresentasikan realitas yang sering di alami oleh manusia, cerita yang bermuatan pesan moral tersebut, menggambarkan apa yang menjadi sama dengan apa yang kita alami, mencoba mencari kecocokan dari keseluruhan isi cerita tersebut, dengan adanya hal tersebut itu dapat membantu kita untuk menyikapi sebuah masalah, menghadapi berbagai masalah sosial, yang nantinya mengajarkan dan menjalani kehidupan kita dengan baik.

Semakin banyak film animasi yang diproduksi serta tayang di bioskop dan televisi, dapat dikatakan bahwa film animasi banyak penikmatnya, karena film animasi sendiri merupakan tontonan yang ringan, dari animasi yang bertemakan hewan, boneka, bahkan tokoh anak kecil. Cerita yang diangkat juga merupakan pelajaran dasar dalam kehidupan yang patut dicontohkan ke anak-anak, bagi orang dewasa juga merupakan pengetahuan untuk kedepannya.

Film animasi yang bertemakan keluarga dan petualangan mengejar mimpi diantaranya Brave, Zootopia dan Coco: Film animasi Brave yang tayang pada tahun 2012 dan disutradarai oleh Brenda Chapman. Film ini menceritakan seorang Merida dalam tokoh Brave yang merupakan putri tunggal dari kerajaan Dunbroch yang berada di dataran tinggi Skotlandia. Merida adalah seorang gadis yang mewarisi bakat dari ayahnya yang menyukai petualangan, bertarung dengan dia yang menyukai dan mahir dalam memanah. Merida mempunyai sifat yang berbeda jauh dengan seorang putri raja yang biasanya, lemah lembut, bicaranya yang halus dan seterusnya. Kerajaan itu mempunyai sebuah tradisi untuk menikahkan Merida dengan salah satu dari tiga putra dari kepala suku, namun Merida menolak karena ia mempunyai keinginannya sendiri.

Selain itu, dari Walt Disney yang tayang pada tahun 2016 lalu, Film Zootopia juga mempunyai cerita yang menarik. Film ini mengisahkan tentang perjalanan seekor kelinci betina yang bernama Judy Hopps. Ia mempunyai satu keinginan yang dimana keinginannya itu pada awalnya ditentang oleh orang tuanya, namun karena kesungguhan, tekad yang kuat dan keberanian yang dia miliki itu, akhirnya menjadikan ia seorang polisi yang mempunyai semangat luar biasa, rintangan dalam ujian tersebut dapat ia lewati dan berhasil membawa Judy pada hasil yang tidak mengkhianati usaha, dia berhasil sebagai lulusan terbaik.

Atas pencapaiannya tersebut yang kemudian Judy ditugaskan ke kota Zootopia dimana petualangan barunya yang akan dimulai juga merupakan sebuah pembuktian pada semua yang meremehkannya. Film Zootopia ini rilis pada 4 Maret 2016 di Amerika Serikat yang disutradarai oleh Byron Howard dan Rich Moore. Sebelum rilis di Amerika Serikat, film Zootopia ini lebih dulu tayang di Film Festival Animasi Brussels pada 13 February 2016.

Film Coco diproduksi Pixar yang tayang pada tahun 2017 lalu, film ini bercerita tentang seorang anak laki-laki bernama Miguel yang mempunyai keinginan untuk menjadi seorang musisi. Namun keinginannya tersebut bertolak dengan keadaan keluarganya yang membenci semua hal yang berkaitan dengan music, sampai ketika Miguel menemukan sebuah foto di pigura yang terdapat lipatan dan menunjukkan foto sosok seorang yang dikagumi oleh Miguel, walaupun foto tersebut terdapat potongan yang hilang, Miguel tetap yakin bahwa foto tersebut adalah idolanya Ernesto De La Cruz.

Miguel menunjukkan foto tersebut kepada Elena Rivera dan mengatakan bahwa yang ada didalam foto tersebut adalah idolanya, saat itu juga Elena Rivera marah dan menghancurkan gitar Miguel. Karena penolakan oleh keluarganya tersebut akhirnya Miguel kabur dari rumahnya untuk mengikuti festival music di kotanya, dan festival tersebut mewajibkan untuk membawa alat musik, karena gitarnya sudah hancur Miguelpun pergi ke makam Ernesto De La Cruz untuk

mengambil gitar yang dipajang diatas petinya, dan hal itu membawa Miguel ke dunia orang yang sudah tiada, dan dari situlah semua perjuangan dan perubahan besar dimulai.

Ketiga film tersebut menceritakan sebuah perjuangan untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dalam hal cita-cita mereka. Dari perjuangan itu, mereka lalui dengan pertentangan dari keluarganya, mimpi seorang putri kerajaan yang dianggap tidak mencerminkan putri kerajaan dan orang tuanya yang melakukan perjodohan tetapi anaknya yang tidak menerima itu, dan kemampuan seorang kelinci sebagai polisi yang diragukan banyak pihak bahkan orang tuanya dulu sempat meragukan kemampuannya. Serta Miguel yang mempunyai keinginan namun sangat bertolak belakang dengan keluarganya, dan menganggap keinginan Miguel tersebut adalah sebuah kutukan, sampai pada akhirnya Miguel masuk kedalam dunia orang yang sudah tiada, dan dari situlah pembuktiannya dimulai.

Perbedaan film ini, mengapa lebih memilih Coco dibanding dengan Brave dan Zootopia. Dari film Zootopia, isi dari film ini banyak muncul kritikan mengenai ras, diskriminasi dan stereotipe, dari seorang Judy yang menyampaikan bahwa melalui perbedaan maka keharmonisan selalu menyertai. Ini merupakan topik cerita yang menarik. Akan tetapi, menurut penulis Coco yang lebih sensitif, dalam hal memperjuangkan keinginan dimana keluarga yang seharusnya

pemberi dukungan paling kuat untuk anak, tetapi disana ditolak secara terang-terangan di depan keluarga besarnya.

Kenapa lebih memilih film Coco dari pada film Brave, karena latar tempat, waktu dan keadaan yang sulit untuk dihubungkan dengan sekarang. Brave mempunyai cerita yang berlatarkan kerajaan, dimana untuk saat ini sudah jarang menemukan kerajaan, dan karena itu, keinginannya sangat ditentang oleh keluarganya karena tidak sesuai adat dan aturan di kerajaannya. Alur cerita mulai dari konflik dan penyelesaian konflik mudah ditebak.

Film Coco menjadi perhatian penulis untuk penelitian analisis wacana, kehadiran film Coco yang disutradarai oleh Lee Unkrich ini memberikan gambaran baru dalam kehidupan. Miguel yang memperjuangkan impiannya ini menyentuh hati para penikmat film sebagai film yang bermutu dan banyak mengandung pesan moral. Selain itu juga film Coco sangat berani, berbeda dengan yang lainnya, dengan mengambil latar di kehidupan yang abadi, kehidupan orang yang sudah tiada.

Film Coco telah memenangkan banyak penghargaan, film Coco berhasil memenangkan piala Oscar sebagai film animasi terbaik 2018, meraih penghargaan Golden Globe Award for Best Animated Feature Film 2018, penghargaan Critics' Choice Movie Award for Best Animated Feature dan beberapa penghargaan lainnya.

Film ini sudah mulai diproduksi sejak tahun 2011, dengan penelitian langsung di Meksiko. Pembuatan film ini memerlukan banyak riset dikarenakan Meksiko merupakan negara yang kental akan budayanya. Riset ini juga membantu dalam pembuatan film, agar menjadikan film ini benar benar menarik.

Keterbatasan ruang yang diberikan orang tua pada anak, yang dimana hal itu bisa membuat hal-hal negatif yang harusnya tidak dilakukan anak tetapi menjadikan alasan anak untuk mereka lakukan. Film yang dibuat oleh *movie maker* sebagai media penyampai kritik social dari lingkungan dan kejadian nyata. Film berperan sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang menyajikan cerita, music, drama, humor dan sajian teknis lainnya pada masyarakat umum. (Sumarno, 1996:13)

Di dalam film Coco ini, banyak terdapat pesan-pesan moral yang penting untuk disampaikan dan diketahui oleh khalayak. Film ini menarik untuk diteliti sebab memiliki banyak pesan moral kepada penontonnya yakni tentang kekeluargaan, cinta dan kasih sayang, kepercayaan, memperjuangkan sebuah impian. Film ini mengangkat tema film keluarga, sebuah cerita dalam perjuangan menggapai keinginannya yang penuh emosional, pesan-pesan makna yang disampaikan. Dari yang sudah dipaparkan penulis diatas penulis akan meneliti cerita dari film Coco ini untuk mengetahui pesan apa yang ingin disampaikan melalui skenario yang ditulis dengan pendekatan

wacana Teun A Van Dijk, dengan judul “ *Pesan Moral Dalam Film Coco (Analisis Wacana Teun A Van Dijk)*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan diatas, maka identifikasi masalahnya dari penelitian ini adalah:

- a. Tidak adanya dukungan kepercayaan keluarga terhadap mimpi seorang anak berusia 12 tahun.
- b. Tidak mudah menyerah untuk meraih mimpinya meski harus melawan orang tuanya.
- c. Konflik keyakinan yang terjadi, adanya perbedaan antara Miguel yang lebih terbuka bahwa musik bukan merupakan kutukan dan keluarganya yang menganggap bahwa musik adalah kutukan, yang mengakibatkan penghinaan.

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penulis dalam mengerjakan skripsi ini, maka penulis perlu membatasi permasalahan yang akan di bahas agar pembahasan yang ada di dalam skripsi ini lebih terarah, dan tidak melebar dari pembahasan. Ruang lingkup yang penulis batasi pada analisis tekstual (scenario) dalam film “Coco” dengan menggunakan analisis Teun Van A Dijk. Dan juga mengenai bagaimana teks di produksi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalahnya yaitu Bagaimana Wacana Moral film “Coco” menurut Teori Wacana Teun A Van Dijk ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah tersebut, peneliti mempunyai tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui wacana teks film “Coco” (struktur makro, suprastruktur, dan struktur mikro).
2. Untuk mengetahui pesan-pesan moral yang terkandung dalam film “Coco” dilihat dari kognisi sosial.
3. Untuk mengetahui pesan-pesan moral yang terkandung dalam film “Coco” dilihat dari konteks sosial.

F. Manfaat Penelitian

a. Segi Akademik

Manfaat penelitian ini diharapkan untuk bisa memperdalam pembelajaran mengenai analisis teks media massa pada film dengan menggunakan analisis wacana model Teun Van A Dijk. Dan tak lupa juga mengenai pesan moral yang disampaikan dapat memberikan pandangan yang positif untuk pembelajaran dalam bidang pendidikan dan moral yang melalui media film.

b. Segi Praktis

Untuk peneliti di masa depan, diharapkan bisa untuk dijadikan bahan informasi awal bagi peneliti serupa selanjutnya di masa mendatang, menambah wawasan para generasi muda tentang bagaimana kita bersikap di kehidupan, memahami baik-buruk, benar dan salah saat dihadapkan dengan suatu masalah, mempunyai moral yang baik dalam sehari-hari.

Serta memberikan motivasi kepada pembuat film agar terus menciptakan film-film yang mendidik dan berkualitas.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Film

Sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu merupakan elemen-elemen pokok pembentuk suatu narasi. (Himawan Pratista, 2008: 1)

Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, music, drama, lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. (Denis McQuail 1987: 13)

1. Fungsi Film

Menurut Elvinaro dkk (2009) dalam (Effendy, 1981: 212) Tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal inipun sejalan dengan fungsi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat

digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka nation and character building.

Marselli Sumarno menyebut fungsi film memiliki nilai pendidikan. Nilai pendidikan sebuah film tidak sama dengan kata pendidikan di bangku sekolah atau kuliah. Nilai pendidikan sebuah film mempunyai makna sebagai pesan- pesan moral film yang semakin halus pembuatannya akan semakin baik. Pesan pendidikan di sebuah film bila dibuat dengan halus akan menimbulkan kesan bahwa khalayak tidak merasa digurui. Hampir semua film mengajari atau memberi tahu khalayak tentang sesuatu, karena dengan menonton film khalayak dapat belajar bagaimana bergaul dengan orang lain, bertingkah laku, berpenampilan dan sebagainya.

2. Jenis-jenis Film

Marselli mengklasifikasikan film berdasarkan jenis film dan cara pembuatan film.

a. Film Non cerita

Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya.

- Film faktual

menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang, film faktual

dikenal sebagai film berita (news-reel) dan film dokumentasi, yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.

- Film Dokumenter

Selain fakta, film dokumenter juga mengandung subyektifitas pembuat yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

b. Film cerita

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Film cerita merupakan pengutaraan cerita atau ide, dengan pertolongan gambar-gambar, gerak dan suara.

Film cerita memiliki berbagai jenis atau genre. Dalam hal ini, genre diartikan sebagai jenis film yang ditandai oleh gaya, bentuk atau isi tertentu. Ada yang disebut film drama, film horror, film komedi, film dokumenter dan film anak-anak (Marseli, 1996:10-11). Yang dijelaskan oleh Baksin, Askurifai dalam bukunya yang berjudul *Membuat Film Indi Itu Gampang* :

- Drama, Tema ini lebih menekankan pada sisi *human interest* yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah.

- Tema *action* mengetengahkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebut-kebutan kendaraan antara tokoh yang baik (protagonis) dengan tokoh yang jahat (antagonis), sehingga penonton ikut merasakan ketegangan, was-was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh.
- Tema film komedi intinya adalah mengetengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.
- Film yang bertemakan tragedi, umumnya mengetengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan prihatin
Iba.
- Film bertemakan *horor* selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena perasaan takutnya. Hal ini karena film horor selalu berkaitan dengan dunia gaib / magis, yang dibuat dengan *special affect*, animasi, atau langsung dari tokoh-tokoh dalam film tersebut.

c. Film Animasi

Animasi secara sederhana diartikan dengan menggerakkan suatu benda mati secara urutan sequence menjadi seolah-olah hidup (M.S. Gumelar, 2004:7). Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam (Djalle, 2007). Menjelaskan jenis animasi yang sering diproduksi.

1. Animasi 2D, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi hand draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital.
2. Animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari pada 2D.
3. Animasi stop motion, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

Coco merupakan sebuah film animasi yang bertemakan mimpi dan keluarga. Film coco sendiri diproduksi oleh Pixar Studio di Amerika Serikat. Film garapan Pixar ini di sutradarai oleh Lee Unkrich yang mana dia juga berperan sebagai sutradara bersama Darla K. Anderson sebagai produser dengan yang melakukan reset di mexico pada tahun 2011. Dimana Mexico merupakan latar tempat yang digunakan dalam cerita film Coco produksi Pixar tersebut.

B. Analisis Wacana Teun A Van Dijk

Analisis Wacana atau discourse analysis adalah suatu metode untuk mengkaji wacana yang terdapat atau terkandung di dalam pesan-pesan komunikasi baik secara tekstual maupun kontekstual. Menurut Van Dijk, penelitian atas wacana tidak cukup hanya didasarkan pada analisis atas teks semata, karena teks hanya hasil dari suatu praktik produksi yang harus diamati. Disini harus dilihat juga bagaimana suatu teks diproduksi, sehingga kita memperoleh suatu pengetahuan kenapa teks bisa semacam itu. (Eriyanto, 2001:221)

Wacana oleh van Dijk digambarkan mempunyai tiga dimensi/ bangunan : teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Inti analisis van Dijk adalah menggabungkan ketiga dimensi wacana tersebut ke dalam satu kesatuan analisis. Dalam dimensi teks yang pertama, yang diteliti adalah bagaimana struktur teks dan strategi wacana yang dipakai untuk menegaskan suatu tema tertentu. Pada level kognisi sosial dipelajari proses produksi teks berita yang melibatkan kognisi individu dari wartawan. Sedangkan aspek ketiga mempelajari bangunan wacana yang berkembang dalam masyarakat akan suatu masalah. Ketiga dimensi ini merupakan bagian yang integral dan dilakukan secara bersama-sama dalam analisis Van Dijk (Eriyanto 2001:225).

Tabel 2.1 Analisis Wacana Van Dijk

STRUKTUR	METODE
<p>Teks</p> <p>Menganalisis bagaimana strategi wacana yang dipakai untuk menggambarkan seseorang atau peristiwa tertentu.</p> <p>Bagaimana strategi tekstual yang dipakai untuk menyingkirkan atau memarjinalkan suatu kelompok, gagasan, atau peristiwa tertentu.</p>	<p><i>Critical</i></p> <p><i>Linguistics</i></p>
<p>Kognisi Sosial</p> <p>Menganalisa bagaimana kognisi wartawan dalam memahami seseorang atau peristiwa tertentu yang akan di tulis.</p>	<p>Kutipan</p>
<p>Analisis Sosial</p> <p>Menganalisis bagaimana wacana yang berkembang dalam masyarakat. Proses produksi dan reproduksi seseorang atau atau peristiwa digambarkan.</p>	<p>Studi pustaka,</p> <p>penelusuran</p> <p>sejarah</p>

Model yang dipakai oleh Van Dijk ini sering disebut sebagai “kognisi sosial”. Pendekatan yang dikenal sebagai kognisi sosial ini membantu memetakan bagaimana produksi teks yang melibatkan proses yang kompleks tersebut dapat dipelajari dan dijelaskan. Van

Dijk melihat suatu wacana terdiri atas berbagai tingkatan yang saling berkaitan atau mendukung, Van Dijk membaginya kedalam tiga tingkatan yang kalau digambarkan, maka skema penelitian dan metode yang bisa dilakukan dalam kerangka Van Dijk sebagai berikut :

Van Dijk melihat suatu teks terdiri atas beberapa struktur yang masing-masingnya saling berkaitan, ia membaginya ke dalam tiga tingkatan.

Tabel 2.2 Metode Penelitian Teori Wacana Van Dijk

Struktur Makro
Makna global dari suatu teks yang dapat diamati dari topic/tema yang diangkat oleh suatu teks.
Superstruktur
Kerangka suatu teks, seperti bagian pendahuluan, isi , penutup, dan kesimpulan.
Struktur Mikro
Makna lokal dari suatu teks yang dapat diamati dari pilihan kata, kalimat dan gaya yang dipakai oleh suatu teks.

Struktur wacana elemen Van Dijk dapat diuraikan satu per satu sebagai berikut :

Tabel 2.3 Struktur Wacana Van Dijk

SRUKTUR WACANA	HAL YANG DIAMATI	ELEMEN
Struktur Makro	Tematik Tema/topik yang dikedepankan dalam suatu berita	Topic
Superstruktur	Skematik Bagaimana bagian dan urutan berita diskemakan dalam teks berita utuh.	Skema
Struktur Mikro	Semantik Makna yang ingin ditekankan dalam teks berita. Missal dengan memberi detil pada suatu sisi atau membuat eksplisit satu sisi dan mengurangi detil sisi lain.	Latar, Detil, Maksud, Pra- anggapan, Nominalisasi
Struktur Mikro	Sintaksis	Bentuk kalimat, Koherensi, Kata

	Bagaimana Kalimat (bentuk, susunan) yang dipilih.	Ganti
Struktur Mikro	<p>Stilistik</p> <p>Bagaimana pilihan kata yang dipakai dalam teks berita.</p>	Leksikon
Struktur Mikro	<p>Retoris</p> <p>Bagaimana dan dengan cara penekanan dilakukan.</p>	Grafis, Metafora, Ekspresi.

1. Struktur Makro

Yang diamati dari struktur makro adalah tematik, mengamati apa yang dikatakan film COCO. Tematik merupakan gambaran umum dari suatu teks atau bisa sebagai inti utama dari suatu teks.

2. Superstruktur

Yang diamati dari superstruktur adalah skematik teks atau wacana umumnya mempunyai skema atau alur dari pendahuluan sampai akhir. Alur tersebut menunjukkan bagaimana bagian-bagian dalam teks disusun

dan diurutkan sehingga membentuk kesatuan arti (Eriyanto, 2001: 232-232).

3. Struktur Mikro

Pada struktur mikro ini dapat diamati melalui empat hal, yaitu semantik, sintaksis, stilistik, retorik.

a. Semantik

Suatu wacana mencakup latar, rincian, maksud praanggapan, serta nominalisasi.

b. Sintaksis

Suatu wacana berkenaan dengan bagaimana frasa dan atau kalimat disusun untuk dikemukakan. Ini mencakup bentuk kalimat, koherensi, serta pemilihan sejumlah kata ganti.

c. Stilistik

Suatu wacana berkenaan dengan pilihan kata dan lagak gaya yang digunakan oleh pelaku wacana. Dalam kaitan pemilihan kata ganti yang digunakan dalam suatu kalimat, aspek leksikon ini berkaitan erat dengan aspek sintaksis.

d. Retorik

Suatu wacana menunjuk pada siasat dan cara yang digunakan oleh pelaku wacana untuk memberikan penekanan pada unsur-unsur yang ingin ditonjolkan. Ini mencakup penampilan grafis, bentuk tulisan, metafora, serta ekspresi yang digunakan.

C. Moral

Kata moral berasal dari bahasa Latin *Moralis –mos, moris* yang berarti adat; istiadat; kebiasaan; cara; tingkah laku; kelakuan, atau berasal dari kata *mores* yang berarti adat istiadat; kelakuan; tabiat; watak; akhlak; cara hidup (Lorens Bagus, 1996:672). Moral merupakan nilai dan norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Menurut Atkinson (1969) (dalam Sjarkawi, 2009: 28) mengemukakan moral atau moralitas merupakan pandangan tentang baik dan buruk, benar dan salah, apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan. Moral adalah hal yang mendorong manusia untuk melakukan tindakan yang baik sebagai kewajiban atau norma (Sjarkawi, 2009: 28).

Moral terbagi menjadi dua, yaitu: (1) Baik; tingkah laku yang diartikan etika sebagai baik. (2) Buruk; tingkah laku yang diartikan etika sebagai buruk. Selain itu Moral juga mempunyai makna sebagai ajaran baik dan buruk perbuatan dan tingkah laku, akhlak, kewajiban dan lainnya (Purwadarminto, 1956:957).

Menurut The Advanced Learner's Dictionary of Current English yang dikutip oleh Abuddin Nata, definisi moral melingkupi tiga hal, yaitu: prinsip-prinsip yang berkaitan dengan benar dan salah, kemampuan untuk memahami perbedaan benar dan salah dan

pemahaman tingkah laku yang baik (Nata, 2000:93). Abuddin Nata, Akhlak Tasawuf, Depok, Manajemen PT RajaGrafindo Persada, 2000

Ajaran pesan moral memuat pandangan tentang nilai dan norma yang terdapat di antara sekelompok manusia. Adapun nilai moral adalah kebaikan manusia sebagai manusia. Norma moral adalah tentang bagaimana manusia harus hidup supaya menjadi baik sebagai manusia. (Purwanto, 2007:45). Ada tiga macam kategori mengenai pesan moral, yaitu :

1. Kategori hubungan manusia dengan Tuhan.
2. Kategori hubungan manusia dengan diri sendiri; ambisis, harga diri, takut dan lainnya.
3. Kategori hubungan manusia lain dengan lingkungan sosial, termasuk hubungannya dengan alam. Termasuk kategori; persahabatan, kesetiaan, pengkhianatan, permusuhan dan lainnya.

Dari uraian diatas, penulis berfokus pada pesan moral baik yang mengandung baik dan buruk. Karena pesan moral itu sendiri merupakan turan dasar ajaran moral yang dijunjung dilingkungannya, tingkah laku yang ditunjukkan untuk bersosialisasi agar dapat memahami dan juga menghormati satu sama lain sehingga dapat membedakan apa yang baik dan buruk, moral mengajarkan bagaimana harus hidup. Karena itulah, moral sangat penting bagi orang, karena

moral membentuk karakter seseorang. Moral digunakan untuk menentukan batasan-batasan perilaku manusia, tentang yang benar dan yang salah, sifat yang timbul, baik buruknya, dan lain-lain. Tingkah laku ditentukan oleh etika baik atau buruk disebut moral.

Pesan yang ditunjukkan melalui media massa bersifat terbuka, yang artinya ditujukan untuk semua orang dan mengenai kepentingan umum. Maka dari itu, pesan yang ada dalam sebuah film dikemas dengan semenarik mungkin dan mengaitkannya dengan aspek-aspek kehidupan masyarakat, agar pesan mudah diterima oleh khalayak.

D. Kajian Pustaka

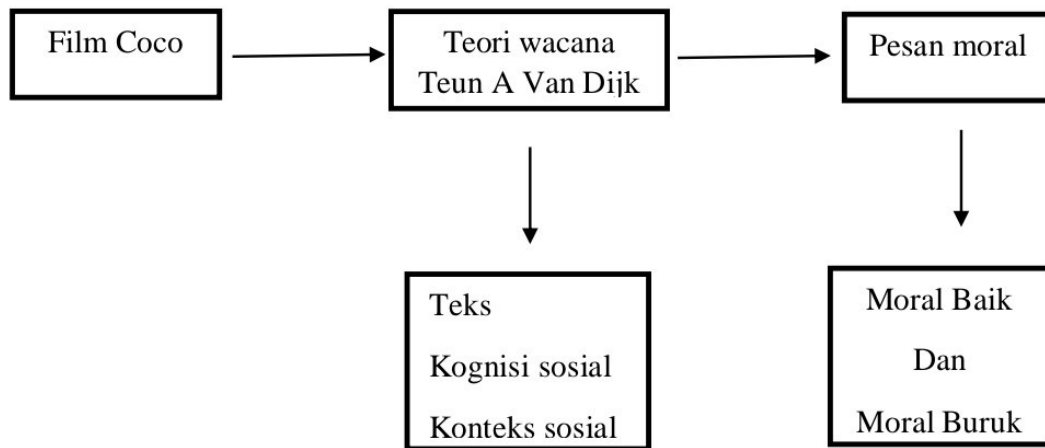
Penelitian ini merujuk pada skripsi terdahulu untuk mendapatkan informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan skripsi yang sedang ditulis, yang bertujuan agar tidak adanya kesalahan dalam mengolah data dan menganalisanya. Sudah banyak penelitian yang mengangkat film bertemakan tentang isi pesan, dengan menggunakan analisis wacana Teun A Van Dijk, seperti Skripsi yang berjudul “Analisa Wacana Film Titian Serambut di Belah Tujuh karya Chaerul Umam” oleh Zakka Abdul Malik, tahun 2010. Di dalam skripsi ini membahas mengenai perjuangan seorang guru muda yang telah menimba ilmu di pesantren. Ibrahim nama guru tersebut ingin menerapkan ilmunya pada masyarakat, namun dalam pelaksanaannya, ia menerima cobaan, lika-liku di kehidupannya yang harus dilewati

dengan sabar dan ikhlas. Penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut ialah kualitatif. Dalam penelitian ini mengusung tema pesan-pesan moral yang berkaitan dengan religi, sedangkan penulis mengusung tema yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Namun, sama-sama menggunakan model wacana Teun A Van Dijk.

Skripsi yang berjudul “Analisis Wacana Teun A Van Dijk terhadap Skenario Film Perempuan Punya Cerita” oleh Haiatul Umam tahun 2009. Didalam skripsinya, ia membahas mengenai kedudukan seorang wanita. Permasalahan-permasalahan yang menimpa seorang perempuan yang dihadapinya dengan tegar dan kekuatan untuk bangkit. Sedangkan penulis bertemakan kekeluargaan. Skripsi di atas menggunakan metode kualitatif.

Skripsi yang berjudul “Analisis Pesan Moral dalam Novel Laskar Pelangi karya Andrea Hirata” oleh Siti Aminah tahun 2008. Dalam skripsinya, ia membahas mengenai muatan pesan moral yang dapat dijadikan pelajaran hidup, menganalisa pemakaian bahasa menggunakan analisa Van Dijk untuk mengungkapkan makna dari novel yang ia jadikan subjek penelitian. Berbeda dengan penulis yang menggunakan film sebagai objeknya.

E. Kerangka Berfikir



Dalam penelitian ini, untuk mempermudahnya dibutuhkan kerangka berpikir yang diawali dengan input dalam penelitian ini adalah film Coco. Dalam film ini menceritakan seorang anak berusia 12 tahun yang suka bermain music dan mempunyai cita-cita menjadi seorang musisi seperti idolanya yaitu Ernesto De La Cruz. Namun impian yang sangat diinginkan Miguel tersebut sangat ditentang oleh keluarganya. Pada suatu hari saat perayaan Hari Orang Mati (Day Of The Dead) setiap bulan November itu diadakan festival musik, Miguel mengunjungi makam Ernesto De La Cruz dan memainkan gitarnya yang berada disatu ruangan makamnya, yang dengan tidak sengaja Miguel berada di dunia orang mati, disanalah Miguel berusaha untuk menunjukkan bakatnya dan mengungkap cerita yang sebenarnya hingga alasan mengapa keluarganya menentang impiannya.

Kemudian film *Coco* dianalisis menggunakan analisis wacana Teun A Van Dijk. Dari wacana Teun A Van Dijk ini memiliki 3 dimensi / bangunan yakni Teks, Kognisi sosial, Konteks sosial. Ketiga dimensi wacana tersebut digabungkan kedalam satu kesatuan analisis. Dalam Teks yang diteliti adalah bagaimana struktur teks dan strategi wacana dipakai untuk menegaskan suatu tema tertentu. Kognisi sosial mempelajari proses induksi teks berita yang melibatkan kognisi individu dari wartawan. Sedangkan konteks sosial mempelajari bangunan wacana yang berkembang dalam masyarakat akan suatu masalah.

Film *Coco* dipilih sebagai bahan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pesan moral apa yang terdapat di film tersebut. Di dalam pesan moral tersebut terdapat moral baik dan moral buruk. Kata moral berasal dari bahasa Latin *Mores*. *Mores* berasal dari kata *mos* yang berarti kesusilaan, tabiat, atau kelakuan. Moral diartikan sebagai ajaran kesusilaan. Moral juga berarti ajaran tentang baik-buruk perbuatan dan kelakuan. Dari asal katanya bisa ditarik kesimpulan bahwa moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusilaan, yang memuat ajaran tentang baik buruknya perbuatan. Jadi, perbuatan dinilai sebagai perbuatan yang baik atau perbuatan yang buruk. Burhanuddin Salam, 2000 (dalam Nurrudin, 2007:242).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif Menurut (Sugiyono,2009:15), metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Dan dengan menggunakan metode analisi wacana.

Secara etimologis, kata wacana berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *wac/wak/vak* yang berarti “berkata”. Kata “-ana” merupakan imbuhan berbentuk akhiran (sufiks) yang bermakna membedakan (nominalisasi). Kemudian kata tersebut digabung menjadi wacana yang diartikan sebagai perkataan atau tuturan (Sobur, 2001:48). Analisis wacana adalah kajian atas penggunaan bahasa yang dilakukan manusia (Brown dan Yule, 1996: 1). Analisis wacana digunakan untuk mengetahui aspek tekstual dan kontekstual bahasa sebagai sarana komunikasi, baik berupa bahasa lisan, yaitu komunikasi yang berupa bahasa lisan maupun percakapan dan sarana komunikasi yang berupa bahasa tulis (Sumarlam, dkk., 2003: 1).

Analisis wacana atau *discourse analysis* digunakan sebagai cara atau metode untuk mengkaji wacana yang ada dalam pesan-pesan komunikasi baik secara tekstual atau kontekstual. Analisis wacana berkaitan dengan isi pesan komunikasi, sebagian diantaranya adalah teks (Pawito, 2007:170).

Guna analisis wacana untuk pengungkapan maksud dan makna-makna tertentu untuk mengungkapkan suatu pernyataan. Metode analisis wacana berbeda dengan analisis (kualitatif/kuantitatif) yang lebih menekankan pada pertanyaan “apa” , analisis wacana lebih kepada “bagaimana” dari suatu pesan atau teks komunikasi (Alex Sobur, 2001:68).

Dalam bukunya Eriyanto (2001) banyak model analisis wacana yang diperkenalkan, model-model analisis wacana yang dikembangkan misalnya oleh Theo Van Leeuwen, model analisis ini untuk mendeteksi dan meneliti bagaimana suatu kelompok atau seseorang dimarjinalkan posisinya dalam suatu wacana (Eriyanto, 2001:171).

Model analisis wacana Sara Mills, titik perhatiannya terutama pada wacana mengenai feminisme: bagaimana wanita ditampilkan dalam teks, baik dalam novel, gambar, foto ataupun dalam berita. (Eriyanto, 2001:199). Model analisis wacana Norman Fairclough, yang berusaha membangun suatu model analisis wacana yang mempunyai kontribusi dalam analisis social dan budaya, sehingga ia mengkombinasikan tradisi

C. Jenis Penelitian

Dari tujuan yang ditulis, jenis penelitian yang dipakai adalah menggunakan jenis penelitian deskriptif. Menurut Nazir (1988: 63) dalam Buku Contoh Metode Penelitian, metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Menurut Arikunto, 1993:310 dalam (Mulyana, 2005:83) metode deskriptif dapat digunakan untuk memerikan, menggambarkan, menguraikan, dan menjelaskan fenomena objek penelitian. Dalam kajiannya, metode ini menjelaskan data atau objek secara natural, objektif, dan factual (apa adanya). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film animasi “Coco”. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah *scene-scene* dalam film *Coco* yang menampilkan pesan-pesan moral dengan durasi durasi 1 Jam 49 menit (109 menit) tersebut dan objek dalam penelitiannya adalah pesan tekstual dalam skenario film “Coco”.

E. Teknik Pengumpulan Data

Guna memperoleh data-data penelitian yang lengkap dan akurat, peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan metode dokumentasi.

- a. Data Primer, merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung oleh penulis, pengumpulan dengan dokumentasi berupa scene dalam film yang terdapat pesan moralnya.
- b. Data sekunder, sumber data yang diperoleh secara tidak langsung yang digunakan sebagai data tambahan untuk peneliti dalam melakukan penelitian, yaitu kajian pustaka, yang berupa buku, jurnal, artikel, internet.

F. Teknik Analisis Data

Untuk melihat pesan moral dalam film Coco, penulis menggunakan pendekatan wacana Teun A Van Dijk yakni Teks, Kognisi Sosial dan Konteks Sosial melalui scene dari scenario film yang akan diteliti. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah analisis deskriptif.

Selama proses penelitian berlangsung peneliti akan mengumpulkan dan menyalin data yang berasal dari film Coco serta beberapa data lainnya yang berkaitan dengan penelitian seperti buku, majalah, dan internet yang kemudian akan dirangkum hal-hal penting yang berhasil didapat.

BAB VI

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Pixar Studio

Pixar Studio Animation adalah sebuah perusahaan produksi yang didirikan pada 3 Februari 1986, yang berlokasi di California, Amerika Serikat. Sebelum menjadi Pixar, merupakan sebuah kelompok grafis yang bernama LucasFilm, kemudian LucasFilm tersebut menjualnya ke pemilik Apple Inc, Steve Job, pada tahun 1985. Setelah itu, perusahaan tersebut berganti nama menjadi Pixar.

Pada tahun 1991, Pixar bekerjasama dengan Disney, dan pada tahun 1995 Pixar memproduksi film animasi yang berjudul Toy Story dan menjadi film terlaris, dengan berhasil memasuki beberapa nominasi.

B. Sajian Data

1. Profil Film Coco



Gambar 4.1. Cover Film Coco

Genre : Animasi

Durasi : 105 menit

Cast : Miguel – Anthony Gonzalez

Mama Coco - Ana Ofelia Murguía

Abuelita – Renee Victor

Papa Miguel – Jaime Camil

Mama Miguel - Sofía Espinosa

Héctor - Gael García Bernal

Ernesto de la Cruz - Benjamin Bratt

Mamá Imelda - Alanna Ubach

Papá Julio - Alfonso Arau

Tío Oscar / Tío Felipe - Herbert Siguenza

Plaza Mariachi / Gustavo - Lombardo Boyar

Frida Kahlo - Natalia Cordova Buckley

Tía Rosita - Selene Luna

Tía Victoria - Dyana Ortelli

Produser : Darla K. Anderson

Eksekutif Produser : John Lasseter

Asisten Produser : Mary Alice Drumm

Sutradara : Lee Unkrich

Asisten Sutradara : Adrian Molina

Penulis Skenario : Lee Unkrich

Matthew Aldrich

Adrian Molina

Sinematografi : Matt Aspbury

Danielle Feinberg

2. Profil Penulis Naskah

Adrian Molina yang berasal dari Yuba City, California. Adrian merupakan seorang animator, penulis naskah dan pembuat lirik. Adrian Molina merupakan lulusan dari California Institute of the Arts (CalArts) dan mendapatkan gelar Sarjana Seni Rupa dalam Karakter Animasi, kemudian mulai bergabung dengan Pixar Animasi Studio pada tahun 2006. Adrian tidak sendiri dalam menuliskan naskah untuk film *Coco*, sutradara Lee dan Matthew Aldrich juga membantu dalam menyusun naskah tersebut.

3. Sinopsis Film Coco

Ibu rumah tangga Imelda Rivera adalah istri seorang musisi yang meninggalkannya dan putrinya Coco untuk mengejar karier di bidang

musik. Dia melarang musik dalam keluarga dan beralih ke *shoemaker*, yang menjadi bisnis keluarga. Cicitnya, Miguel berusia 12 tahun, yang tinggal bersama Coco dan keluarga mereka di sebuah desa kecil di Meksiko. Miguel diam-diam sangat bermimpi untuk bisa menjadi musisi seperti Ernesto de la Cruz, seorang penyanyi populer. Suatu hari, Miguel menjatuhkan bingkai foto Imelda di tengah keluarga *therenda* dan menyingkirkannya, ia menemukan bahwa suaminya dalam lipatan foto dengan wajah yang disobek, sedang memegang gitar terkenal Ernesto. Kemudian, ketika Miguel mencoba memasuki pertunjukan bakat untuk *Día de Muertos* (Hari Peringatan bagi Orang-orang yang Telah Meninggal), neneknya Elena menghancurkan gitarnya.

Miguel mengatakan bahwa dia adalah cucu buyut Ernesto, Miguel memasuki makamnya dan mencuri gitarnya untuk digunakan dalam pertunjukan tersebut. Ketika dia memetikanya, dia menjadi tidak terlihat oleh semua orang di plaza desa, tapi bisa melihat dan dilihat oleh anjingnya Xoloitzcuintli Dante dan kerabatnya yang meninggal yang berkunjung dari Negeri Orang Mati untuk liburan. Hal itu membawa Miguel memasuki dunia orang mati, mereka menemukan bahwa Imelda tidak dapat menyeberang karena fotonya telah dihapus dari *ofrenda*. Miguel harus kembali ke Tanah Hidup sebelum matahari terbit, atau dia akan menjadi salah satu dari orang mati; Untuk melakukannya, dia harus menerima berkah dari keluarganya yang bisa

mengurungkan kutukan yang ditimpakan kepadanya dengan mencuri gitar Ernesto. Imelda memberi Miguel berkah untuk meninggalkan perjuangannya dalam pencarian musiknya, dan karena tidak mau menerima kondisi Imelda, Miguel mencari restu Ernesto yang dia anggap sebagai kakeknya.

Miguel bertemu dengan Héctor, sebuah kerangka keberuntungan yang dulu pernah dimainkan dengan Ernesto dan menawarkan untuk membantu Miguel menghubunginya. Sebagai gantinya, Héctor meminta Miguel untuk membawa fotonya kembali ke Tanah Hidup agar dia bisa mengunjunginya sebelum dia melupakannya dan dia benar-benar lenyap. Héctor mencoba mengembalikan Miguel ke sanak saudaranya, tapi Miguel kabur dan menyusup ke rumah Ernesto, belajar sepanjang pertemanan lama antara keduanya telah memburuk sebelum kematian Héctor.

Ernesto menyambut Miguel sebagai keturunannya, tapi Héctor menghadapkan mereka, memohon agar Miguel mengambil fotonya. Héctor menyadari kebenaran tentang kematiannya: Ernesto meracuni dia dan mencuri lagu yang dia tulis, menyampaikannya sebagai miliknya untuk menjadi terkenal. Ernesto mencuri foto Héctor dan memilikinya dan Miguel melemparkan sebuah lubang cenote.

Miguel menyadari bahwa Héctor adalah, sebenarnya, kakek buyutnya dan Coco adalah anak perempuannya, satu-satunya orang yang masih

mengenalinya. Dengan bantuan Dante - diturunkan menjadi alebrije - Sungai mati menemukan dan menyelamatkan mereka. Miguel menjelaskan bahwa kematian Héctor adalah hasil keputusannya untuk kembali ke rumah dan Coco, dan Imelda dan Héctor mendamaikan. Mereka menyusup ke konser matahari terbit Ernesto untuk mengambil foto Héctor dari Ernesto dan mengungkapkannya sebagai penipuan kepada orang banyak. Ernesto diliputi oleh bel yang jatuh, menirukan kematiannya yang sebenarnya, namun foto itu hancur.

Saat matahari terbit, Héctor dalam bahaya dilupakan dan menghilang. Imelda memberkati Miguel tanpa syarat sehingga dia bisa kembali ke Tanah Hidup, di mana dia memainkan lagu untuk Coco yang ditulis Héctor untuknya selama masa kecilnya. Lagu itu memicu ingatannya akan Héctor dan merevitalisasinya, dan dia memberi Miguel foto yang tercabik dari *ofrenda*, yang menunjukkan wajah Héctor. Elena berdamai dengan Miguel, menerima keduanya dan musik kembali ke keluarga.

Satu tahun kemudian, Miguel dengan bangga mempersembahkan keluarga *ofrenda*-yang menampilkan foto Coco yang sekarang sudah meninggal - ke adik bayinya yang baru. Surat yang disimpan oleh Coco berisi bukti bahwa Ernesto mencuri musik Héctor; Akibatnya, warisan Ernesto hancur dan masyarakat melupakannya dan menghormati Héctor sebagai gantinya. Di Negeri Mati, Héctor dan

Imelda bergabung dengan Coco untuk berkunjung ke Riveras yang hidup saat Miguel bernyanyi dan bermain untuk sanak saudaranya, keduanya meninggal dan hidup.

4. Tokoh dan Karakter dalam Film Coco

a. Miguel

Miguel adalah tokoh utama di film ini. Dalam cerita ini karakter Miguel merupakan bagian dari pesan moral untuk mengungkapkan suatu kebenaran dan memperjuangkan impiannya.

b. Abuelita

Abuelita adalah nenek Miguel dan penegak utama aturan keluarga. Dia sangat menyayangi dan melindungi keluarganya.

c. Hector

Buyutnya Miguel yang sudah meninggal, kemudian bertemu dengan Miguel, pertemuannya itu membantu Miguel mengungkapkan kebenaran, dan membantu Hector yang sudah hampir terlupakan oleh Coco. Hector mempunyai sifat yang sangat sabar, sangat menyayangi Coco dan keluarganya, hanya saja dia tidak memiliki kesempatan karena terbunuh oleh temannya.

d. Mama Imelda

Imelda mempunyai sifat yang tegas dan tidak terbantahkan. Seperti Abuelita, Mama Imelda keras terhadap keluarganya untuk melindungi mereka.

e. Papa Miguel

Mempunyai kesenangan tersendiri dan sangat bangga jika Miguel menjadi bagian dari keluarga sebagai pembuat sepatu. Papa Miguel sangat patuh dengan aturan keluarga.

f. Mama Miguel

Orang yang ketika berbicara bisa untuk menenangkan hati, mama miguel orang yang lemah lembut, lebih bisa dalam mendengarkan Miguel.

g. Dante

Dante merupakan seekor anjing Xolo, kependekan dari Xoloitzcuintli, ras asli di Mexico. Dante merupakan kepercayaan Miguel. Hanya dante yang menemani Miguel dalam bermusik.

5. Wacana Pesan Moral dari Perspektif Analisis Teks

Sebagai suatu kajian dan informasi, dalam bab ini penulis akan memaparkan hasil temuan data yang terdapat dalam film animasi “Coco”. Dan penulis akan mendeskripsikan kalimat yang mengandung pesan moral.

Sesuai dengan teori yang sudah dijelaskan, dalam menganalisis teks, penulis memfokuskan pada penggunaan wacana model Teun A. Van Dijk. Menurut Van Dijk, analisis wacana dibagi menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu: Struktur makro (tematik), superstruktur (skematik), dan struktur mikro (semantik, sintaksis, stilistis dan retorik). Berikut ini adalah hasil temuan data sesuai dengan teori diatas.

1. Struktur Makro (Tematik)

Struktur Makro atau tematik merupakan gambaran umum dari suatu teks atau bisa disebut sebagai inti utama dari suatu teks. Dalam film *Coco*, topik utama atau tema yang diambil oleh penulis yaitu tentang kekeluargaan, kepercayaan, dan perjuangan.

2. Superstruktur (Skematik)

Skematik merupakan alur strategi yang menunjukkan bagian dalam suatu cerita/teks yang tersusun hingga membentuk kesatuan arti yang dapat dipahami. Pada film *Coco*, sutradara dan penulis skenario mengemasnya dalam empat tahap: (opening, konflik, anti klimaks, ending).

a. Opening Bill Board (OBB)

Memperkenalkan Mexican Town (Santa Cecilia) yang hidup, penuh warna, juga pada saat merayakan Día de los Muertos (Day of the Dead), jalan menuju pemakaman yang ikut bewarna. Pada bagian ini Miguel menceritakan bagaimana bahagianya keluarganya dahulu, sampai pada kakek buyutnya yang harus

meninggalkan keluarga untuk mengejar mimpinya bermain musik dengan membawa gitarnya.



Gambar 4.2. Suasana Mexican Town (Santa Cecilia)

Menceritakan perjuangan Mama Imelda untuk menghidupi Coco dengan menjadi pengrajin sepatu, sampai kehidupan Coco selanjutnya. Menurutnya, membuat sepatu bersama keluarganya adalah penyatuan, sedangkan musik menghancurkan keluarganya, maka dari itu, Mama Imelda membuang semua yang berkaitan dengan musik.

b. Konflik (Klimaks)

Bagian konflik pada film *Coco* dimulai ketika adanya benturan keinginan antara Miguel dengan keluarganya yang berujung konflik.



Gambar 4.3 (menit 00:07:03))

Pada scene 10 tersebut terlihat Miguel yang sedang menceritakan keinginannya tentang bermusik kepada seorang pelanggan. Namun, dengan tiba-tiba nenek Miguel datang dan menyeret pulang Miguel, serta memarahi pelanggan tersebut dan menuduhnya memaksa Miguel mengikutinya bermusik.



Gambar 4.4 (menit 00:18:07)

Pada scene 26 ini menggambarkan bahwa, bagian konflik terlihat ketika Miguel menemukan potongan foto dari bingkai yang terjatuh pada scene sebelumnya, potongan foto yang terlipat tersebut mellihatkan separuh badan kakek Miguel dengan memegang sebuah gitar yang tidak asing bagi Miguel. Kemudian Miguel memberitahukan kepada Abuelita dan keluarga yang lain bahwa selama ini kakeknya adalah seorang musisi yang dia idolakan, dan ia ingin menjadi seorang musisi seperti kakeknya. Hal itu membuat neneknya marah, lalu merusak gitar milik Miguel, dan membuat Miguel kabur dari mereka.

c. Anti Klimaks

Setelah bagian konflik diatas, scene selanjutnya merupakan bagian penyelesaian atau menemukan jalan keluar dari konflik yang

terjadi, yaitu dengan ambisi yang sangat besar, akhirnya Miguel masuk di dunia orang yang tiada untuk mencari sebuah kebenaran, dan mencoba untuk memberitahukan atau mengingatkan kembali kepada Coco bahwa ayahnya sangat menyayanginya dan tidak ingin dilupakannya.



Gambar 4.5 (menit ke 01:29:07)

Dia berhasil mengungkapkan kebenaran cerita yang membuat keluarganya kembali utuh, dan dapat berdamai dengan musik.



Gambar 4.6 (menit 01:36:45)

Hal ini menggambarkan ketika Miguel dapat bermain musik ditengah keluarganya tanpa merasa takut adanya penolakan dari keluarganya. Terlihat juga kebahagiaan dari Miguel dan juga keluarga besarnya.

Scene tersebut merupakan anti klimaks dengan Miguel yang mendapatkan keinginannya dan impiannya selama ini tanpa membuat keluarganya hancur.

d. Penutup (ending)

Akhir dari cerita di film *Coco* ini adalah diterimanya Hector yang merupakan kakek asli Miguel dan ayah dari Coco, yang sebelumnya merupakan orang yang dilupakan oleh keluarganya, pada saat ia berada di dunia orang mati, diterimanya musik di keluarga Miguel, dengan Miguel yang memainkan gitarnya ditengah keluarganya. Kebahagiaan keluarga Miguel adalah hasil jawaban dari perjuangan Miguel.

3. Struktur Mikro

a. Semantik

Makna yang ingin ditekankan dalam skema Van Dijk, disebut hubungan antar kalimat, hubungan antar proposisi yang membangun makna tertentu dalam struktur wacana (Eriyanto, Analisis Wacana;232). Beberapa strategi semantik, diantaranya;

1) Latar

Latar merupakan bagian cerita peristiwa yang dipakai dalam menyajikan teks skenario sebuah film, latar itu sendiri membantu seseorang dalam menentukan pandangan penonton. Dalam hal ini, latar membantu bagaimana seseorang memberi pemaknaan atas suatu peristiwa.

Dalam film “Coco”, penolakan yang dilakukan keluarga Miguel terhadap musik memaksa dirinya untuk berbuat yang menurutnya benar walaupun dengan melanggar aturan keluarga, bagaimana perjuangan seorang Miguel untuk dapat bermusik tanpa harus sembunyi-sembunyi, juga perjuangan Miguel dalam menyatukan keluarganya yang berada di dunia orang yang sudah meninggal dengan keluarga yang masih bersamanya.

2) Detail

Merupakan bagian kontrol informasi yang disampaikan oleh komunikator/pengarang dengan informasi yang berlebihan dan menguntungkan dirinya.

Miguel listens as a truck drives by the window, blaring radio tunes. Abuelita angrily slams the window shut.

Abuelita, “*No music!!*”

A trio of gentlemen serenade each other as they stroll by the family compound.

Musicians, “*(singing) Aunque La Vida—*”

Abuelita bursts out of the gate and chases them away.

Abuelita, “*NO MUSIC!!!*”

Terrified, the musicians stumble as they run away.

Miguel, *“think we're the only family in México who hates music...”*

Teks skenario di atas memperlihatkan dengan detail dan rinci, tentang penolakan nenek Miguel dengan musik. Dengan begitu, penolakan tersebut menjawab tegas bahwa tidak ada musik di dalam keluarganya.

Pada cerita ini, elemen detail terdapat pada scene 26, ketika Miguel menjatuhkan potongan foto yang bergambar gitar seperti milik idolanya.

Papa, “We’ve never known anything about this man. But whoever he was, he still abandoned his family. This is no future for my son.”

Miguel, *”But Papa, you said my family would guide me! Well de la Cruz, is my Family! I’m supposed to play music!”*

Teks skenario di atas memperlihatkan tentang penolakan ayah Miguel ketika ia mengatakan bahwa ia ingin menjadi seorang musisi.

Dengan pola penulisan seperti kalimat diatas, seakan ayah Miguel dicerminkan negatif, karena menghambat keinginan Miguel.

3) Maksud

Elemen maksud melihat informasi yang menguntungkan, yang akan diuraikan secara eksplisit, tegas dan jelas, serta menunjuk langsung pada fakta. (Eriyanto, 2001:240)

Pada cerita ini, elemen maksud terdapat pada scene 22, ketika ayah Miguel dan nenek Abuelita memberikan kepercayaan untuk Miguel.

Papa, "*Miguel...*

(beat)

Your Abuelita had the most

wonderful idea!

(beat)

We've all decided -- it's time you

joined us in the workshop!"

Miguel, "*What?*"

Papa, "*No more shining shoes, you will be making them! Every day after school!"*

Abuelita, "*Our Migueli-ti-ti-ti-to carrying on the family tradition! And on Dia de los Muertos! Your ancestors will be so proud!*

Abuelita, "*You'll craft huaraches just like your Tia Victoria.*

Papa, "*And wingtips, like your Papa Julio*"

Miguel, *“But what if i’m no good at making shoes?”*

Papa, *“Ah Miguel, you have your family here to guide you, (beat) You are a Rivera, and a Rivera is...?”*

Miguel, *“A shoemaker. Through and through.”*

Pada cerita diatas, merupakan elemen maksud karena penulis skenario bertujuan menyampaikan informasi dengan menuliskan secara jelas, mengenai fungsi keluarga, yaitu selalu ada saat ia membutuhkan pertolongan.

b. Sintaksis

1) Koherensi

Dalam skenario film Coco, kalimat yang menunjukkan koherensi terlihat pada scene 01.

Miguel, *“sometimes i think i’m crused, ‘caused’ of something that happened before i was even born.”*

Koherensi pada teks di atas ditunjukkan pada kata “karena” yang mempunyai fungsi sebagai kata penghubung antar kalimat satu dengan yang lainnya. Fungsi dari kata “karena” menjelaskan kepada kita bahwa tokoh Miguel bahwa ada sesuatu yang sudah terjadi pada masa lalu. Kata “karena” menghubungkan kalimat *i’m crused* dan kalimat *something that happened before i was even born*. Dalam kalimat tersebut terdapat hubungan sebab akibat, yang menjadikan kalimat tersebut koheren.

2) Kata ganti

Kata ganti merupakan alat yang dipakai oleh penulis skenario untuk menunjukkan dimana seseorang di tempatkan dalam wacana. Kata ganti pada film Coco yang terlihat pada beberapa dialog saat memanggil Miguel dengan Sebutan “*Mijo*” yang berarti anak laki-laki. Selain itu, kata *Muchacho* juga berarti anak laki-laki, kemudian disaat Plaza Mariachi memanggil Abuelita dengan sebutan *Doña* yang berarti Nyonya.

Abuelita, “*Aw, you’re twig, Mijo. Have some more.*”

Mama, “*Be back by lunch, Mijo!*”

Plaza Mariachi, “*ay ay ay, Muchacho.*

Plaza Mariachi, “*Doña, please -- I was just gettinga shine!*”.

3) Bentuk kalimat

Bentuk kalimat merupakan segi sintaksis yang berhubungan dengan berpikir dengan logis. Bentuk kalimat pada film Coco pada scene 26 dan 27.

Miguel, “*I’m gonna be a musician!*”

Subjek- Predikat- Objek

Kutipan di atas dapat menjelaskan dan membedakan mana subjek, objek, dan predikat.

c. Stalistik

Stalistik merupakan gaya bahasa yang digunakan oleh orang untuk maksud tertentu. Pada teks dalam film coco, gaya bahasa yang digunakan, yaitu bahasa Spanyol dan bahasa Inggris.

d. Retoris

Retoris dalam teks merupakan sesuatu yang mempengaruhi. Dalam hal ini, Van Dijk membagi retorik menjadi tiga bagian, yaitu:

1) Grafis

Grafis merupakan bagian penting yang dilihat dari pengambilan gambar.



Gambar 4.7

Pada scene 10, grafis yang terlihat, yaitu suasana pasar Mariachi. Gambar tersebut diambil dengan menggunakan zoom out, yakni pengambilan gambar dengan jarak yang jauh. Sehingga gambar tersebut bisa memperlihatkan suasana sekitar.



Gambar 4.8

Pada scene 14, grafis yang terlihat, yaitu alat jahit sepatu yang digunakan keluarga Miguel untuk membuat sepatu. Gambar tersebut diambil dengan menggunakan zoom in, yakni lensa kamera mendekati gambar. Sehingga gambar tersebut menjadi lebih fokus.



Gambar 4.9

Pada scene 35, grafis yang terlihat menunjukkan sebuah jembatan yang panjang, dengan pengambilan zoom out, menunjukkan bagian penting dari cerita.

Grafis yang memperlihatkan gambar jembatan tersebut merupakan bagian pemisah cerita di dunia nyata dan di dunia

orang yang sudah meninggal. jembatan tersebut mengantarkan Miguel ke dunia orang yang sudah meninggal.

2) Metafora

Metafora merupakan ungkapan yang dapat dijadikan sebagai landasan berpikir, alasan pembenar atau pendapat kepada publik.

“Don't give me that look. Día de los Muertos is the one night of the year our ancestors can come visit us.

(beat)

We've put their photos on the ofrenda so their spirits can cross over. That is very important! If we don't put them up, they can't come!

(beat)

We made all this food -- set out the things they loved in life, mijo. All this work to bring the family together. I don't want you sneaking off to who-knows-where.”

Dalam ungkapan tersebut, mempunyai arti bahwa, perayaan hari kematian adalah sesuatu hal penting yang dimana, semua roh mendatangi keluarga mereka masing-masing dengan memasang foto mereka di rumah dan kemudian mendoakannya.

*“I wasn't in there `cause of Héctor.
He was in there `cause of me.
He was just trying to get me
home... I didn't wanna listen, but
he was right... nothing is more
important than family.”*

Dalam ungkapan tersebut mengatakan bahwa keluarga merupakan hal terpenting melebihi apapun.

3) Ekspresi merupakan penekanan sesuatu teks yang akan ditampilkan.



Gambar 4.10

Miguel, *"I used to run like this.."*

Miguel pumps his arms with his hands in fist. Then he switches to flat palms.

Miguel, *"But now i run like thiswhich is way faster!"*

Scene 04 tersebut menunjukkan ekspresi Miguel ketika menunjukkan lari ditempat pada Mama Coco.

C. Kognisi Sosial Film "Coco"

Dalam analisis wacana yang menggunakan model Van Dijk, analisis tidak hanya difokuskan pada teks semata, tetapi juga melihat dari pandangan penulis cerita, baik dari segi kognisi sosial maupun konteks sosial.

Pembuatan film Coco ini dilatar belakangi dilema team dari sutradara Lee Unkrich saat pembuatan film Coco, ditengah konflik antara

Amerika Serikat dengan Meksiko yang mengakibatkan pertimbangan dalam peluncuran film Coco. Yang menjadi pertimbangan sutradara Lee Unkrich dalam peluncuran tersebut adalah diterima atau tidaknya film tersebut di masyarakat, akan tetapi diluar dugaan ternyata film Coco sangat meledak dan diterima di masyarakat.

Sutradara Lee Unkrich mengatakan *“We’re just honored and grateful that we can bring something positive and hopeful into the world that can maybe do its own small part to dissolve and erode some of the barriers that there are between us.”* (www.nytimes.com)

Pada analisis kognisi sosial, dilihat bagaimana sebuah teks diproduksi, dipahami, dan ditafsirkan. Lewat film Coco ini, sutradara Lee Unkrich menggambarkan karakter yang dewasa, dimana ia yang diberikan pilihan antara keluarga atau bermusik. Dari berbagai hal yang sudah dilalui ini akhirnya Miguel memutuskan untuk mengutamakan keluarganya.

Sutradara Lee Unkrich menyatakan bahwa,

“The story of ‘Coco’ is inspired by Mexico’s people, cultures and traditions,” says Unkrich. “The people of Mexico made us think about our own families, our own histories and how that makes us who we are today. We are grateful for the opportunities afforded to us, and we can honestly say we are different people as a result of our experiences.” “Día de Muertos is like a big family reunion that spans the divide between the living and the dead,” says director Lee (pixar.com diakses pada 21 November 2019)

“But it isn’t about grieving; it’s a celebration. It’s about remembering those family members and loved ones who’ve passed, and keeping them close.” (pixar.com diakses pada 21 November 2019)

Sutradara Lee mengatakan bahwa *Día de Muertos* merupakan reuni keluarga besar, dengan keluarganya yang sudah meninggal. Dan itu

merupakan hari perayaan tentang mengingat anggota keluarga yang sudah meninggal dan menjaganya sampai kehidupan selanjutnya.

Producer Darla K. Anderson has long been an admirer of the team's work to populate these worlds. "Somewhere along the line, these characters became real to me," she says. "They're unique and are imbued with these very specific personalities. It would be impossible not to fall in love with them. We set out to create characters that are believable and empathetic, transcendent and interesting. They're larger than life—real, yet utterly fantastical." (pixar.com diakses pada 21 November 2019)

Ketika produser Darla mengatakan bahwa, "disuatu tempat, karakter ini menjadi nyata bagi saya". Yang menurut penulis sendiri adalah kita banyak menjumpai orang-orang dengan karakter dan sifat Miguel dan yang lainnya. Maka dari itu film ini mudah untuk dicerna.

According to co-director Adrian Molina, Miguel is a character that suits everyone. "Everyone has a dream," said Molina. "And with the dreams there is often a question mark: Can I really do this? And Miguel has the added pressure to go against his family's wishes. " (pixar.com diakses pada 21 November 2019)

Menurut asisten sutradara, Adrian Molina, Karakter Miguel ini cocok untuk semua orang. Semua orang mempunyai mimpi, dan dari mimpi tersebut muncul pertanyaan-pertanyaan tentang, apakah ia mampu untuk memperjuangkan. Dapatkah kita melalui rintangan itu.

D. Kerangka analisis wacana Perspektif Konteks Sosial

Dimensi yang terakhir analisis wacana diungkapkan oleh Van Dijk adalah konteks sosial . sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa analisis sosial adalah faktor eksternal yang mempengaruhi cerita film. Eksternal di sini yakni dengan melihat dari keadaan lingkungan sekitar,

sehingga bisa menjadi alasan bagi penulis skenario dan dalam menulis cerita filmnya.

Keterbatasan ruang yang diberikan orang tua pada anak, yang dimana hal itu bisa membuat hal-hal negatif yang harusnya tidak dilakukan anak tetapi menjadikan alasan anak untuk mereka lakukan. Pada saat ini, orang tua masih banyak yang memaksakan kehendaknya agar dituruti oleh anak, padahal yang diinginkan anak tersebut tidak seperti keinginan orang tua. Hal itu membuat seorang anak pada pilihan menuruti kata orang tua atau mengikuti minat yang sudah menjadi passionnya. Banyak dari orang-orang tersebut yang akhirnya mengikuti kata orang tua, namun pada akhirnya mereka terjebak, tidak tahu harus bagaimana untuk melanjutkan hidupnya, atau berhenti ditengah jalan karena tidak mampu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Film Coco merupakan film animasi yang ber-genre, drama keluarga. Secara keseluruhan, film ini mengangkat tema untuk tidak meninggalkan keluarga dan tradisi, serta melihat arti perjuangan. Dengan metode penelitian menggunakan teori Teun A Van Dijk, dari Teks, Kognisi, dan konteks, film Coco memiliki pesan moral baik dimana Miguel mengingatkan kepada kita bahwa keluarga dan tradisi merupakan hal yang harus diutamakan, dalam hal memperjuangkan apa yang menjadi keinginan kita, pada film ini kita diperlihatkan bahwa tidak ada yang salah dalam berusaha untuk menunjukkan bahwa apa yang kita pilih merupakan kemampuan yang kita inginkan. Namun moral buruk yang ada pada film ini terdapat pada keluarga Miguel yang sangat keras terhadap Miguel, mempermalukan Miguel dihadapan keluarga besar hingga membuatnya kabur dari rumah, serta tidak adanya kepercayaan kepada Miguel untuk memilih pilihannya sendiri.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian penulis terhadap skenario film “Coco”, penulis ingin memberikan saran serta, di antaranya:

1. Semoga dengan adanya film ini, bisa memberikan pesan mendalam kepada kita tentang arti keluarga yang sangat penting, yaitu sebagai penolong kita. Apapun masalah yang sedang dihadapi, keluarga adalah sebaik-baiknya tempat pulang, mereka adalah rumah untuk kita.
2. Film “Coco” merupakan film tentang memperjuangkan impian yang di tolak oleh keluarga sendiri, diharapkan agar lebih banyak film yang mengangkat tema yang sejenis, guna memperlihatkan kepada khalayak tentang bagaimana itu perjuangan, ketika gagalpun bagaimana harus bersikap.
3. Tayangan film “Coco” ini merupakan film berkualitas dengan dibuktikannya memenangkan piala Oscar. Semoga perfilman di Indonesia juga dapat memberikan film yang bukan hanya hiburan namun memberikan edukasi bagi penontonnya, bahkan dapat memberikan perubahan ke arah yang lebih baik.
4. Film “Coco” ini merupakan film tentang keluarga dan anak berusia 12 tahun yang masih mencari jati diri, oleh

karena itu, film ini bisa dijadikan bahan acuan diskusi tentang isu-isu keluarga, bahkan bisa sebagai acuan mental kejiwaan seorang anak di Indonesia.

5. Semoga ada penyelesaian untuk masalah ini, karena masalah ini sangat mempengaruhi banyak hal, jadi harus dipecahkan. Setiap orang tua harus melakukan sesuatu dan memahami atas mimpi dan keinginan seseorang anak, pun seorang anak juga harus memahami orang tua. Hanya dengan saling memahami dan berbicara hati dengan hati maka setahap masalah itu dapat diselesaikan.
6. Semoga penelitian ini, dapat memberikan kontribusi dan mengkaji pesan apa yang terkandung dalam sebuah produksi film.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus, L. (1996). *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Biran, M. Y. (2009). *Peran Pemuda Dalam Kebangkitan Film Indonesia*. Jakarta: Kementerian Negara Pemuda dan Olah Raga.
- Bungin, B. (2006). *Analisa Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Effendy, O. U. (1981). *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: PT Rosdakarya .
- Effendy, O. U. (1986). *Dimensi Dimensi Komunikasi*. Bandung.
- Effendy, O. U. (1993). *Ilmu, Teori, & Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana*. Yogyakarta: LKiS.
- Gumelar, M. (2004). *MEMPRODUKSI ANIMASI TV : Solusi Murah & Cepat*. Jakarta: WIDIASARANA JAKARTA INDONESIA.
- McQuail, D. (1987). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Edisi Kedua. Terjemahan Oleh Agus Dharma & Aminuddin Ram*. 1994. Jakarta: Erlangga.
- Mulyana, M. (2005). *Kajian Wacana (Teori, metode & aplikasi prinsip-prinsip analisis wacana)*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurudin. (2003). *Komunikasi Massa*. Malang: Cespur.
- Nurudin. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKiS.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian.
- Purwanto, Y. (2007). *Etika Profesi*. Bandung: PT. Repika Aditama.
- Rakhmat, J. (2003). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sambas, S. (2004). *Komunikasi Penyiaran Islam*. Bandung: Benang Merah Prees.
- Sjarkawi. (2009). *Pembentukan Kepribadian Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sobur, A. (2001). *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumarno, M. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia.

Zaharuddin, G. D. (2007). *The Making of 3D Animation Movie Using 3Dstudio Max*. Bandung: Informatika.

Online:

(_____), (_____) . [pixar.com](https://www.pixar.com), Disney Pixart Coco (Online), 2, 6, 7, 10
(<https://www.pixar.com> diakses pada 21 November)

Ugwu, Reggie, (2017). How Pixar Made Sure ‘Coco’ Was Culturally Conscious. (Online) (diakses pada Kamis, 17 Desember 2020) (<https://www.nytimes.com>)

LAMPIRAN



Gambar 5.1 (sebagai pemeran Coco)



Gambar 1. 2 (sebagai pemeran Miguel)



Gambar 1.3 (Pemeran dalam Keluarga Miguel)

